ATTUALITÀ PEDAGOGICHE
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO

Vol. 4, N. 1, Year 2022

ISSN: 2704–873X

Pedagogia del patrimonio in ambienti digitali. Modelli e strumenti didattici innovativi

Heritage education in digital environments. Innovative educational models and tools

Annabella Esposito*, Rita Ventre**

*Università degli Studi di Salerno, Italia, annesposito@unisa.it
**Università degli Studi di Salerno, Italia, rventre@unisa.it

ABSTRACT

Scuola e Museo sono in prima linea nella costruzione delle *Comunità di Patrimonio*. A partire dalla Raccomandazione sull'Educazione al Patrimonio, emanata nel 1998 dal Consiglio d'Europa, una serie di dinamiche globali e strategie nazionali ed europee hanno delegato agenzie educative e istituzioni culturali alla realizzazione di iniziative orientate allo sviluppo sostenibile, all'inclusione e alla cittadinanza digitale. Nell'ambito della *Pedagogia del Patrimonio* sono stati sviluppati numerosi progetti che si muovono in questa direzione e in tempi più recenti, grazie all'utilizzo di massa degli strumenti digitali, è stato possibile costruire piani didattici e metodologie integrate capaci di favorire inclusione e accessibilità. *Patrimonio culturale 4.0. Competenze trasversali per il futuro dei beni culturali materiali e immateriali*, il progetto ideato e realizzato dal DiSPaC per T.A.L.E.N.T.I, il programma dell'Osservatorio sui processi formativi e l'analisi territoriale dell'Università degli Studi di Salerno e finanziato dal Ministero dell'Istruzione nell'ambito del Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD), dimostra come gli ambienti digitali possano essere utili per imparare a conoscere, tutelare, comunicare e valorizzare il patrimonio culturale materiale e immateriale.

ABSTRACT

School and Museum are at the forefront of the construction of *Heritage Communities*. Since the Council of Europe's 1998 Recommendation on Heritage Education, a range of global dynamics and national and European strategies have delegated educational agencies and cultural institutions to implement initiatives aimed at sustainability, inclusion and digital citizenship. Within the framework of *Heritage Pedagogy*, many projects have been developed that evolve in this direction and more recently the massive use of digital tools has made it possible to develop educational plans and integrated methodologies that promote inclusion and accessibility. *Patrimonio culturale 4.0. Competenze trasversali per il futuro dei beni culturali materiali e immateriali*, the project designed and carried out by DiSPaC for T.A.L.E.N.T.I, the program of the Observatory on training processes and territorial analysis of the University of Salerno and funded by the Ministry of Education under the National Plan for Digital Education (PNSD), demonstrates how digital environments can be useful for learning to know, protect, communicate and enhance the material and intangible cultural heritage.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

KEYWORDS / PAROLE CHIAVE
Heritage education; Civic education; Digital Strategy; E-inclusion and E-accessibility
Pedagogia del patrimonio; Educazione alla cittadinanza; Strategia digitale; Inclusione e Accessibilità digitale

INTRODUZIONE

«Protezione attraverso la valorizzazione,
valorizzazione attraverso la comprensione e
comprensione attraverso l'interpretazione»
(Freeman Tilden, 1953)

Dalla più recente Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, emanata dal Consiglio dell'Unione Europea nel maggio 2018, emerge con chiarezza come la trasmissione di competenze di base e abilità trasversali siano decisamente orientate ad un buon inserimento nel contesto sociale e al raggiungimento del benessere individuale e collettivo, in una prospettiva di sostenibilità e resilienza, per vivere al meglio in una società globalizzata, in rapido mutamento e caratterizzata da forti interconnessioni. La "competenza digitale" e la "competenza di consapevolezza culturale" esortano le agenzie educative e le istituzioni culturali a ripensare all'educazione al patrimonio attraverso metodi e tecniche innovative.

LA SCUOLA E L'INCLUSIONE DIGITALE

L'emergenza pandemica ha determinato un'accelerazione nella sperimentazione di nuove forme didattiche e una decisiva spinta all'innovazione digitale che ha condotto all'errata convinzione che il processo di digitalizzazione della Scuola sia ormai concluso: in realtà la didattica digitale è ancora in fase iniziale e i traguardi finora perseguiti si orientano all'informatizzazione della didattica tradizionale, ma il prossimo obiettivo, stando alle direttive nazionali ed europee, deve essere l'implementazione di metodologie educative innovative. Educare ed orientare con l'aiuto del digitale è necessario per acquisire la *Competenza digitale* che il Consiglio dell'Unione Europea ha inserito tra le *Competenze chiave per l'apprendimento permanente* già dal 2006, dichiarando che "la competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società". A partire da questa definizione è stato redatto dal Centro di Ricerca europeo *l'European Digital Competence Framework for Citizens-DigComp,* giunto nel 2017 alla versione 2.1, un quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo. Molti Paesi europei hanno fatto proprio questo quadro di riferimento, spesso integrandolo con delle normative nazionali, oppure creando proprie linee guida basandosi comunque su questo modello comunitario. In Italia il rapporto tra scuola, *digital education* e accesso alla cultura rappresenta il principale asse strategico della *Legge 107/2015*. In questo contesto l'educazione al patrimonio culturale, quale sistema a carattere multidimensionale e pluridisciplinare, costituisce un fattore

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

educativo e formativo determinante per la generazione nativa digitale sotto diverse prospettive: educazione alla cittadinanza e all'identità europea; consapevolezza del patrimonio e della diversità culturale, vista come una delle competenze chiave dell'apprendimento permanente; accesso al patrimonio e alla vita culturale come un diritto inalienabile dei cittadini europei (Branchesi, 2006). Dal momento che il digitale rientra nel Terzo Spazio in cui ci si educa, oltre quello della famiglia e della scuola, contraddistinguendosi per il contesto informale, logica di *peering*, orientamento esperienziale, piacere di stare insieme e dimensione non intenzionale dell'apprendimento, chi opera nel mondo della mediazione e della formazione non può non tenerne conto giacché tale spazio è a tutti gli effetti un luogo di narrazione che aiuta il processo di costruzione identitaria e contribuisce alla percezione di autoefficacia. (Potter e McDougall 2017; Rivoltella, 2018; Baldriga, 2018). L' educazione al patrimonio tramite le *Information and Communication Technologies (ICT)* appare ai giovani molto più seducente ed efficace rispetto alla tradizionale mediazione didattica in virtù della loro naturale predisposizione all'uso dei social media, delle chat, dei videogiochi e dei dispositivi immersivi. In tal senso, educare al patrimonio culturale attraverso il digitale, sia nella didattica curricolare che extracurricolare, permette di acquisire le competenze per il tempo presente: impiegare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per conoscere il patrimonio digitale delle istituzioni culturali e per comunicare il patrimonio territoriale; creare e veicolare contenuti originali per la conservazione, valorizzazione e promozione dei beni culturali; riflettere sugli strumenti digitali per favorire l'inclusione e l'integrazione multiculturale.

Che il digitale possa essere inclusivo lo dimostrano le sue potenzialità: incoraggiano l'assunzione di un ruolo attivo alla scoperta graduale e partecipata delle conoscenze; rendono vive le relazioni a distanza mediante il dialogo e l'empatia per esplorare la dimensione dell'intelligenza emotiva; permettono di cooperare in *rooms* abilitate andando incontro a diverse tipologie di apprendimento, compresi i bisogni educativi speciali; sollecitano lo studente a lavorare su sé stesso e ad aprirsi all'ascolto dell'altro; favoriscono l'autocontrollo, rendendo consapevole ciascun soggetto dei propri stili cognitivi; stimolano la riflessione sull'uso critico degli strumenti digitali e allo stesso tempo il pensiero divergente; valorizzano l'ipermedialità favorendo l'alfabetizzazione digitale, la conoscenza informatica, l'insieme di programmi che combinano le caratteristiche dell'ipertesto con la possibilità di gestione multimediale e contemporanea di suoni, grafici, immagini fotografiche e in movimento (Di Bari, 2021). Le esperienze di didattica digitale integrate riportate nell'ultimo numero dei *Quaderni A.N.I.S.A.* (Associazione Nazionale Insegnanti Storia dell'arte) evidenziano come l'educazione in ambienti digitali, adottata da tutti gli insegnanti per far fronte all'esigenza educativa nel periodo pandemico, sviluppi la socializzazione, amplifichi e potenzi le possibilità comunicative e avvicini gli studenti ad una valorizzazione e fruizione consapevole del patrimonio attraverso un'interpretazione totalmente nuova.

L'inclusione digitale è una questione che però presenta molteplici sfaccettature: le tecnologie non sempre sono immediatamente disponibili per tutti, né facilmente accessibili o già familiari, e neppure facilmente divulgabili (Grison, Maino, 2020). L'Italia, rispetto ad altri paesi europei, risente in misura notevole di una carenza di fattori digitali abilitanti come la connettività, le infrastrutture e le

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

competenze di studenti e di insegnanti. Secondo il rapporto AGCOM (2019), volto a comprendere le dinamiche dello sviluppo digitale delle scuole italiane, sebbene il 97% delle scuole abbia una connessione ad Internet, il flusso spesso molto lento impedisce di svolgere diverse attività e ne disincentiva l'uso. La copertura territoriale della rete a banda ultra-larga, in grado di supportare connessioni con velocità superiore ai 30 Mbps, supera il 67% ma il tasso di penetrazione di servizi *ultrabroadband* nelle scuole italiane è di appena 11,2%. Per quanto riguarda, in generale, l'utilizzo di strumenti digitali nella didattica, è possibile riscontrare una evidente dicotomia: metà dei docenti utilizza quotidianamente strumenti digitali a fronte di un'altra metà che, invece, li utilizza in maniera sporadica. La tipologia di attività svolta dal corpo docente con gli strumenti digitali risulta troppo spesso circoscritta all'interno di ciascuna classe, limitandosi a consultare fonti o contenuti digitali, lasciando poco spazio all'utilizzo di tecnologie innovative finalizzato all'apertura delle classi, per lavorare in maniera collaborativa o gestire attività progettuali in rete[13]. D'altra parte, la Pandemia ci ha reso più consapevoli che non tutte le famiglie hanno potuto dotarsi della strumentazione per il sostegno didattico, a supporto delle quali sono state messe in campo diverse iniziative a livello territoriale, da privati e da aziende per andare in contro alle difficoltà economiche o al numero di dispositivi disponibili che non permetteva a tutti i componenti di un nucleo di poter studiare e lavorare in *smart working*, e che la scarsità di competenze nel padroneggiare gli strumenti digitali ha reso spesso complicata la didattica a distanza[14]. Stando all'indagine campionaria di Save The Children sugli effetti della pandemia da Covid-19, tra le famiglie in maggiore difficoltà, sono molte quelle che avrebbero voluto un aiuto più consistente da parte degli insegnanti (72,4%) e un accesso più semplice alla didattica a distanza (71,5%), avendo trovato le attività scolastiche più pesanti, difficili ed eccessive per i loro figli[15].

Le difficoltà e i limiti sperimentati in questo frangente da docenti, studenti, e genitori, che hanno dovuto improvvisare e improvvisarsi, sperimentando con meritevoli sforzi la fatica psico-fisica di un apprendimento-insegnamento domestico, hanno palesato l'urgenza e l'essenzialità di risolvere il problema del *digital divide* e di mettere a disposizione un sistema di istruzione e di formazione digitale[16]. Di fatti, sfruttando in maniera adeguata le risorse che le istituzioni mettono a disposizione,

[13] Il Rapporto AGCOM si basa sulla rilevazione effettuata dal MIUR, con riferimento all'intero anno scolastico 2016/2017, attraverso cui il Ministero ha raccolto numerose informazioni sullo stato dello sviluppo digitale delle scuole statali italiane, https://www.agcom.it/documents/10179/14037496/Studio-Ricerca+28-02-2019/af1e36a5-e866-4027-ab30-5670803a60c2?version=1.0, URL consultato il 07/05/2022.

[14] Cfr., Report *Disuguaglianze digitali*, pubblicato a luglio 2020 dall'Osservatorio #Conibambini che mette a nudo ritardi strutturali sia sul fronte dell'accesso alle tecnologie (rete e dispositivi) sia sulle competenze digitali. https://www.fondazionecarisbo.it/wp-content/uploads/2020/07/CON-I-BAMBINI_OPENPOLIS_Report-Disuguaglianze-digitali.pdf, URL consultato il 07/05/2022.

[15] La rilevazione *Riscriviamo il Futuro*, condotta online da Save The Children, dal 22 al 27 aprile 2020, su un campione statisticamente rilevante a livello nazionale di 1003 minori in età compresa tra 8 e 17 anni, è volta ad osservare l'impatto delle restrizioni dovute all'emergenza sanitaria sui bambini e gli adolescenti in Italia, https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/limpatto-del-coronavirus-sulla-poverta-educativa_0.pdf, URL consultato il 07/05/2022.

[16] Cfr. Laneve G., (Ed.). (2020). *La scuola nella pandemia. Dialogo multidisciplinare*, Macerata: eum.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

è possibile ipotizzare una serie di accorgimenti, tra cui la distribuzione di un servizio Internet a banda larga con prezzi accessibili per le famiglie, erogazione di percorsi educativi che mettano lo studente nelle condizioni di essere autonomo con le nuove tecnologie, assicurare un'opportuna assistenza tecnica attraverso la formazione del personale scolastico, in armonia con le strategie prioritarie del *Digital Education Action Plan (2021-2027)*, che, come iniziativa politica dell'Unione Europea, si pone l'obiettivo di contribuire alla transizione digitale sviluppando un ecosistema educativo ad alte prestazioni e migliorando competenze e abilità digitali. Nel ridefinire i sistemi educativi, nello spirito del nuovo *Bauhaus* europeo[17], si auspica di non escludere nessuno da una quotidianità sempre più *online*.

L'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO CON LE PIATTAFORME DIGITALI

Per costruire un' *Heritage Community*, così come emerge dalla Convenzione di Faro (Consiglio d'Europa, 2005), intesa come un insieme di persone che apprezzano il patrimonio culturale e desiderano sostenerlo e trasmetterlo al futuro, anche alla luce delle *Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica* (Ministero dell'Istruzione, 2020) e tenendo conto degli obiettivi dell'*Agenda 2030* (ONU, 2015), è necessario sensibilizzare le giovani generazioni affinché non solo comprendano il valore della loro eredità ma sappiano anche interpretarla, condividerla e avere un ruolo attivo ed ineludibile nel definire il significato del patrimonio e dei luoghi (Gobbo *et al.*, 2018).
Pertanto l'educazione in ambienti digitali impone di elaborare strumenti ed applicare metodologie che mettano al centro i bisogni delle persone e della società in modo tale che l'azione educativa al patrimonio non si esaurisca nella comunicazione dei contenuti culturali e simbolici, in contesti formali e non formali, in presenza e a distanza, ma nella riscoperta dell'identità dell'uomo e della comunità di appartenenza, di cui il patrimonio è espressione. Nell'esperienza formativa all'arte e al patrimonio, sia in ambito scolastico che in ambito espositivo-museale, è possibile inglobare diverse *features* di aumentazione della realtà: dalla VR immersiva tramite visori stereoscopici, all'utilizzo di *devices* per la fruizione di contenuti al fine di favorire nuove forme di apprendimento con un approccio tra *amusement* ed *edutainment* per educare e apprendere intrattenendo e divertendo (Luigini, Panciroli, 2018). Anche il videogioco ha recentemente iniziato a dimostrare di essere un medium artistico e uno strumento culturale potente: oltre a costruire e sedimentare la conoscenza, permette di trarre considerazioni sulle dinamiche sociali che lo innescano, interpretandolo come una

L'instant book raccoglie molte delle riflessioni sviluppate durante un Webinar, organizzato nel luglio del 2020 all'interno del Dipartimento di Scienze della Formazione, dei Beni culturali e del Turismo dell'Università di Macerata, sulla sfida che la scuola ha dovuto accogliere nei mesi del lockdown, mettendo in luce le potenzialità e le criticità della didattica a distanza.

[17] Il *New European Bauhaus* è il nuovo progetto europeo presentato lo scorso 17 gennaio dalla Presidente della Commissione europea Ursula Von Der Leyen, che connette il Green Deal europeo alla sostenibilità e al design e riunisce in un unico spazio di incontro, creativi, cittadini, giovani ed esperti con l'obiettivo di progettare futuri modi di vivere, inclusivi di arte, cultura, inclusione sociale, scienza e tecnologia. https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_en, URL consultato il 07/05/2022.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

forma di ideologia visuale, al punto che […] ogni videogioco veicola in forma impliciti o espliciti contenuti politici, sociali e culturali (Bittanti, 2005; Gee 2013; Pescarin 2020).
Il potenziale della tecnologia offre strumenti e possibilità per la nascita di ambienti digitali che comprendono piattaforme, applicazioni web, applicazioni mobili e l'integrazione tra ciascun elemento che le compone. Esistono molti tipi di piattaforme digitali: piattaforme *social*, di *market-place*, multimediali, di *crowdsourcing*, di *e-learning*. Di quest'ultima tipologia fa parte la didattica online, una modalità di formazione che da circa due decenni si va diffondendo sempre più e che permette un apprendimento comparato, integrando la lezione in aula con gli strumenti digitali, o addirittura una formazione completamente a distanza, smontando e ricostruendo le strategie dell'insegnamento tradizionale. Le piattaforme digitali per l'educazione al patrimonio sono un efficace strumento per la mediazione didattica, che si concretizza attraverso la costruzione della conoscenza storico-artistica esperta, strutturando percorsi che stimolino la curiosità e allarghino gli orizzonti al di fuori dell'ambito scolastico, proponendo obiettivi chiari ed accessibili, scomponendo le difficoltà in segmenti e fornendo agli studenti gli strumenti per superare anche autonomamente gli ostacoli durante l'apprendimento, ma tuttavia è necessaria sia la formazione del personale docente, sia l'analisi del livello di competenza dei discenti per definire gli interventi didattici legati all'impiego di questi strumenti affinché, inseriti efficacemente nei percorsi formativi, possano preparare gli studenti alla partecipazione alla sfera pubblica (Quaglione, 2018).
Nell'ottica di una didattica basata sull'acquisizione di *skills* idonee alla realizzazione e allo sviluppo personale, alla cittadinanza attiva, all'inclusione sociale e all'occupazione, è proposta una breve analisi di alcune piattaforme educative, Flipgrid, Atlas e Edubba, da sperimentare in presenza, a distanza o maniera integrata, il cui utilizzo garantisce al docente/mediatore di progettare attività, di creare socialità, di sviluppare competenze trasversali, promuovere la cultura e forme di autoregolazione. Si tratta di ambienti digitali diversi per organizzazione delle attività, dei contenuti e delle modalità di lavoro, in cui è possibile: imparare ad imparare, sviluppare competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e di imprenditorialità; consapevolezza ed espressione culturali.
Flipgrid è una piattaforma sviluppata da Microsoft in "lingua" di video-discussione, utilizzabile da docenti e studenti a livello nazionale ed internazionale[18]. Le accattivanti funzionalità di questo strumento promuovono l'apprendimento sociale e cooperativo, applicabile nel metodo della *flipped-classrom* e del *debate* (Veratelli, Habcy, 2020). Flipgrid apre i luoghi del patrimonio culturale alla scuola, creando argomenti e percorsi sotto forma di *topics* ed eventi mediante *mini-podcas*t fruibili dagli studenti: è un richiamo a cui ha aderito, al principio del 2021, ICOM Italia, il primo partner italiano di questa avventura digitale, che, con i Musei Civici di Firenze ha contribuito a produrre e condividere contenuti dedicati ai 700 anni della morte di Dante Alighieri. Per insegnanti, educatori e ricercatori ICOM ha promosso il primo seminario di formazione su Flipgrid, con un certo successo[19].

[18] https://info.flipgrid.com/, URL consultato il 07/05/2022.
[19] Webinar ICOM Italia, *Istituzioni culturali e digitale: nuovi strumenti per scoprire e conoscere il patrimonio*, Microsoft Teams, 24/03/21, il webinar è disponibile su YouTube al link https://www.youtube.com/watch?v=FF-Xc5ncal8, URL consultato il 07/05/2022.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

Atlas è una piattaforma di immagini per la didattica della storia dell'arte nelle scuole superiori, nata da un progetto ideato da storici dell'arte e realizzato dagli informatici del Polo 4 dell'Università di Pisa, che esprime il tentativo di elaborare un modello sperimentale di didattica in grado di integrare i libri di testo[20]. Traendo ispirazione dalla raccolta di immagini dell'atlante *Mnemosyne* di Aby Warburg, la piattaforma offre un'infinita possibilità di collegare tra loro immagini simili o diverse allo scopo di stimolare le capacità associative e la creatività. Prediligendo l'approccio comparativo, laboratoriale e del *cooperative learning*, gli studenti sono invitati ad analizzare oggetti e opere d'arte per individuare analogie e differenze (soggetti, composizioni, forme, colori), costruire "serie" e creare percorsi tematici istruiti nel "giusto tempo" dello sguardo.
Edubba, sviluppata nel 2017 dal Distretto ad Alta Tecnologia per i Beni Culturali (Databenc scarl) nel contesto del Protocollo d'intesa sottoscritto con l'Ufficio Regionale Scolastico della Campania, nell'ambito del progetto *Databenc Art per le scuole – Formazione ed educazione per la conoscenza, la conservazione e la valorizzazione dei Beni Culturali*, si basa invece su una concezione costruttivista dell'apprendimento in cui diventa centrale il lavoro collaborativo con l'obiettivo di sviluppare lo studio autonomo e tra pari e la capacità di operare in gruppo e la finalità di preparare i giovani ad affrontare la scelta del percorso di studio universitario e il futuro inserimento nel mondo del lavoro[21]. La piattaforma, che consente di acquisire strumenti e metodi di ricerca e *storytelling*, permette di sperimentare i principi della *flipped-classroom* in ambiente digitale in ottemperanza alle *Linee guida per la Didattica Digitale Integrata*. Con l'aggiornamento del sistema nella versione 2.0, gli studenti, che sono invitati a compilare schede di catalogo ispirate agli standard dell' Istituto centrale per il catalogo e la documentazione (ICCD), definiscono itinerari tematici selezionando, a partire dall'esperienza "guidata" da docenti e tutor di opere, luoghi e oggetti del patrimonio archeologico, storico-artistico o antropologico, tappe nel tempo e nello spazio. Questo "ambiente" risponde a un modello di conoscenza integrata analogica e digitale e sollecita ad analizzare in modo creativo le relazioni spaziali, temporali e culturali e le interconnessioni non lineari e complesse del patrimonio come contesto anche di scambi sociali, economici, politici e ideologici che si interpreta a cominciare dalle fonti primarie (Bruzelius, Jacobs, 2017) e sollecita alle buone pratiche di collaborazione tra scuola, università e imprese per il futuro sostenibile di città e territori (Trotta, Ventre, 2020)[22].

L'EDUCAZIONE AL PATRIMONIO E L'INCLUSIONE DIGITALE AL MUSEO

Il contributo del digitale e delle tecnologie è ineludibile per raggiungere gli ambiziosi obiettivi dell'*Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile*. In questo programma di azione per le persone, il pianeta e la prosperità, la

[20] https://atlas.cfs.unipi.it/, URL consultato il 07/05/2022.
[21] https://v2.edubba.databencart.com/login, URL consultato il 10/05/2022.
[22] Le opportunità del progetto *Databenc Art* per le scuole e delle funzionalità di EDUBBA per l'educazione al patrimonio e i percorsi di orientamento hanno determinato la sottoscrizione dell'accordo tra il Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale, l'Ufficio Regionale Scolastico per la Campania e Databenc, per portare avanti attività di tutorato *peer to peer* tra studenti universitari e studenti delle scuole superiori iscritte in Edubba, a partire dall'anno scolastico 2021/22.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

cultura non è oggetto di un *Goal*, ma compare solo in due sotto-obiettivi[23], a causa forse della difficoltà di individuare indicatori d'impatto, coerenti e comparabili a livello internazionale per misurare non tanto i processi culturali quanto i risultati in termini di prodotti, servizi, infrastrutture e partecipazione in relazione ai traguardi fissati. Per questo l'UNESCO ha riletto 14 dei 17 obiettivi dell'*Agenda* in chiave culturale, e ha individuato una serie di indicatori tematici, di natura quantitativa e qualitativa, per rivendicare il ruolo della cultura come settore di attività in sé e come componente di altri settori, in vista di un più adeguato riconoscimento futuro[24].

D'altra parte, la cultura e le strategie digitali per la conoscenza, la valorizzazione e la fruizione consapevole del patrimonio storico artistico rientrano a pieno titolo nella *Convenzione di Faro* (Consiglio d'Europa, 2005), nelle raccomandazioni a margine della *Strategia per il Patrimonio Culturale Europeo nel XXI secolo* (Consiglio d'Europa, 2017) e nella *Nuova Agenda Europea per la Cultura* (European commission, 2018). Il ruolo strategico dell'educazione al patrimonio, in una prospettiva di ripresa e ripartenza culturale, economica e sociale del paese è sottolineato nel *IV Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio Culturale* (Direzione Generale Educazione, 2021), e sollecitato in una prospettiva di potenziamento del digitale, da incrementare nell'esperienza educativa online, nella realizzazione di spazi digitali educativi e nell'utilizzo di metodi e tecnologie per la co-progettazione, produzione e distribuzione di contenuti (Direzione Generale Educazione, 2021).

I dispositivi tecnologici, all'interno di questo complesso assetto strategico, diventano utili per accrescere conoscenze, abilità e competenze del pubblico, per personalizzare le esperienze di fruizione e customizzarle, per fornire informazioni aggiuntive su opere, collezioni, mostre e percorsi e per agevolare l'interpretazione di opere e oggetti (Mandarano, 2019).

Con un più diffuso utilizzo della rete e dei social network, i musei diventano uno spazio più accessibile ed inclusivo, spazi di confronto e dibattito pubblico per visitatori digitali che partecipano e si esprimono liberamente su immagini e contenuti.

Per lo storico direttore della Tate Gallery di Londra Nicholas Serota, "nel ventunesimo secolo i musei migliori saranno quelli che creeranno spazi per la conversazione, il dibattito e lo scambio di idee, non meno che per l'istruzione" (2019), una radicale trasformazione che il web 2.0 ha concretamente attivato nella dimensione orizzontale della negoziazione della conoscenza, della partecipazione e della creazione culturale (Colombo, 2020).

La presenza dei musei e delle istituzioni culturali sul web e sui social network oggi invita a ripensare la nozione di *museo forum* proposta da Duncan Cameron negli anni '70 e i principi della *Nouvelle Muséologie*, il movimento che al principio degli anni '80 in Francia suggeriva di "abbattere lo scalone

[23] I sotto-obiettivi che nell'Agenda 2030 si occupano di cultura sono il 4.7 e l'11.4. Il Goal 4 è dedicato all'istruzione di qualità e il suo punto 7 si propone di "garantire entro il 2030 che tutti i discenti acquisiscano la conoscenza e le competenze necessarie a promuovere lo sviluppo sostenibile, anche tramite un'educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibile, ai diritti umani, alla parità di genere, alla promozione di una cultura pacifica e non violenta, alla cittadinanza globale e alla valorizzazione delle diversità culturali e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile"; il Goal 11 si riferisce a città e comunità sostenibili e nel punto 4 le incoraggia a "potenziare gli sforzi per proteggere e salvaguardare il patrimonio culturale e naturale del mondo".
Cfr. https://unric.org/it/agenda-2030/, URL consultato il 10/05/2022.

[24] Cfr. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000264687, URL consultato il 10/05/2022.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

monumentale del museo" per favorire la cultura democratica, sembrano riprendere vita nel museo digitale come spazio in cui l'istituzione si mette in ascolto delle esperienze e delle esigenze dei fruitori. Online, i musei sono sempre accessibili, senza limiti di spazio o di tempo, e la pubblicazione di materiali e risorse in *open access*, insieme alla libertà di costruire percorsi di visita virtuali e personalizzabili, per ICOM hanno favorito l'incontro tra il museo e i visitatori da *device*, fissando le premesse per una relazione duratura da sviluppare, poi, in presenza o rinsaldando una familiarità già esistente (2020).

In ogni parte del mondo, durante la pandemia i musei hanno posto in essere eventi diversi per pubblici differenti, es. *virtual tour*, approfondimenti, attività interattive, *challenge*, giochi, proposte didattiche, che, realizzati per fare fronte all'isolamento, ora consolidano la funzione sociale di queste istituzioni come spazi di memoria e dialogo affidabili. A dimostrarlo, i risultati in termini di numeri e di marketing anche di istituzioni "periferiche", che in pandemia hanno goduto un successo di visualizzazioni paragonabile con quello dei musei più celebrati (Biondi, 2021).

Eppure, dal censimento ISTAT del 2018 emergeva che solo l'11,5% dei musei a titolarità statale possedeva un catalogo scientifico digitale delle collezioni, che tra questi solo il 20,8% aveva in realtà digitalizzato l'intero patrimonio di raccolte e che solo il 6,1% lo aveva reso fruibile online. Numeri più confortanti, invece, riguardavano la comunicazione e l'informazione: il 43,7% dei musei statali era dotato di un proprio sito web e il 65,9% disponeva di un account sui principali social media (ISTAT, 2019). Però, quando nel 2020 NEMO, il *Network of European Museum Organisations*, ha sottoposto un questionario a 961 musei di 48 paesi europei, ha rilevato che, dopo tre settimane di chiusura al pubblico a causa della pandemia, circa il 93% dei musei aveva potenziato o attivato servizi online, più del 70% aveva incrementato le attività sui social network (tra questi l'80% utilizza prevalentemente Facebook e il restante 20% Instagram) e il 53% aveva cominciato a creare o aveva aumentato i contenuti video (NEMO, 2020).

Il 4 aprile scorso il «Giornale dell'Arte» ha pubblicato con «The Art Newspaper» la classifica dei musei più frequentati del 2021 e in Italia, per la prima volta, si è posizionato in testa alla lista l'intero sistema delle Gallerie degli Uffizi (che include anche Palazzo Pitti e i Giardini di Boboli), superando il Colosseo, da sempre al primo posto. Analizzando la graduatoria il direttore generale dei musei di Stato Massimo Osanna ha dichiarato, in una conversazione con l'ANSA, che "sono state premiate alcune realtà, anche non grandi, che hanno saputo lavorare molto proprio sulla comunicazione, sui social, e sul turismo di prossimità. […] Anche sui social i musei e i luoghi della cultura italiana scontano il ritardo con il quale siamo partiti, ma si può fare molto" (Osanna, 2022).

IL PATRIMONIO ONLINE, UN RACCONTO CONDIVISO

Il patrimonio culturale è stato messo a disposizione del pubblico anche quando i luoghi della cultura erano fisicamente inaccessibili, annullando di fatto la distinzione tra il dentro e il fuori e Internet, i canali social, soprattutto Twitter, Facebook e Instagram, hanno tenuto viva la doppia funzione,

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

culturale e comunicativa, del museo contribuendo alla redazione di un nuovo racconto collettivo (Antinucci, 2014).

Un racconto del patrimonio condiviso eppure personalissimo, ed esempio, sembra essere la finalità di *Google Arts & Culture*, il progetto internazionale lanciato dal team di Google nel febbraio del 2011 con il nome di *Google Art Project*, e oggi una piattaforma che allestisce vere e proprie esposizioni digitali di opere in alta risoluzione e consente tour virtuali dei musei (Mandarano, 2019). Il progetto intende combinare l'esperienza virtuale alla fruizione reale delle opere e si propone come *distruptive innovation*, per rivoluzionare il modello di visita tradizionale. Gli algoritmi del *machine learning* (o apprendimento automatico), infatti, consentono di effettuare una ricerca per artista, movimento, luogo o istituzione culturale, ma anche data, evento storico o colore (Poselle, 2020). La piattaforma aggiunge ai contenuti anche diverse sezioni interattive e laboratoriali.

L'interattività, poi, è la cifra dei videogiochi al servizio dell'educazione al patrimonio: nei musei, i *serious game* sono sempre più spesso il *medium* per coinvolgere precisi segmenti di pubblico (Bottai, 2018), soprattutto i giovani, abituati ad apprendere per livelli. Dopo il cineturismo, oggi inizia a diffondersi anche il turismo legato al *gaming*, che spinge gli utenti a visitare di persona le sedi delle proprie esperienze di gioco virtuale (Marrazzo, 2020). In Italia, una delle migliori proposte di *gaming* culturale proviene dal MANN, il Museo Archeologico Nazionale di Napoli, che nel 2017 ha lanciato l'ormai celebre *Father and Son*, una "formula" che valorizza le collezioni, il territorio e il contesto culturale di riferimento del museo. Sviluppato da TuoMuseo[25], è un gioco narrativo in 2D a scorrimento laterale che propone una nuova forma di storytelling, in cui le scelte di ogni visitatore/giocatore influenzano l'esito finale dell'esperienza, che consente di esplorare le collezioni restando a casa ma anche di sbloccare contenuti inediti, grazie alla geolocalizzazione che si attiva quando il visitatore/giocatore è invece fisicamente nelle sale del MANN. A caccia di informazioni su suo padre, Michael, il protagonista del gioco, attraversa a ritroso diverse epoche storiche e le principali collezioni del museo, quella pompeiana, quella Farnese e quella egizia, per rintracciare gli indizi utili alla sua missione. Nel gioco sono riprodotti 3 km di strade della città di Napoli e le sale del museo, il giocatore può incontrare, completando tutte le attività, 10 personaggi, protagonisti di vicende che attraversano cronologie differenti[26]. Dopo 4,5 milioni di download sui dispositivi mobili è stato lanciato il progetto *Father and Son* 2, la nuova protagonista sarà Gloria, la fidanzata di Michael, e con lei sarà possibile esplorare nuovi spazi e altre epoche della storia ma anche della città[27].

[25] TuoMuseo ha lavorato anche al videogioco *Past for Future*, ideato per il Museo Archeologico di Taranto, il MarTA, lanciato nel 2018. Come *Father and Son*, anche questo videogame è ambientato nel museo e nella città.

[26] https://mann-napoli.it/father-and-son-the-game/, URL consultata il 10/03/2022; cfr. N. Mandarano, *Musei e media digitali*, cit., pp. 58-60.

[27] https://mann-napoli.it/father-and-son-2/, URL consultata il 10/03/2022. Dopo *Father and Son 2* sarà la volta di *MannCraft* e *Fuga dal Museo*. Il primo rappresenta lo sbarco del MANN su Minecraft, grazie a cui sarà costruita una fedele riproduzione digitale del Museo e delle sue collezioni, che potrà essere visitata dai giocatori, con spazi e laboratori pensati per le scuole. *Fuga dal Museo*, invece, sarà un audio-gioco in italiano e inglese per assistenti vocali Alexa, che consentirà ai giocatori di interagire con le opere e le sale del MANN, con una particolare attenzione alla fruizione per non vedenti e ipovedenti.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

Una posizione rilevante nelle pratiche educative in digitale è riservata ai *virtual tour*, esperienze rilanciate soprattutto sui canali social delle istituzioni, tour in streaming tra mostre e collezioni, guidati da direttori, curatori o mediatori culturali, che restituiscono agli utenti l'impressione di poter partecipare a ciò che al museo "accade dietro le quinte" . In Italia un esempio di buona pratica è la proposta del Museo Egizio di Torino con le *Passeggiate del direttore* Christian Greco, appuntamenti che hanno registrato un notevole numero di interazioni e un buon processo di fidelizzazione del pubblico da remoto, sfruttando la capacità di programmazione combinata ad un'ottima gestione della comunicazione.

I social network consentono alle istituzioni culturali di spogliarsi, talvolta, della formalità che le caratterizza, dando spazio a contenuti più ironici e leggeri ma mai banali o inesatti. Anche l'ICOM, consiglia ai musei di utilizzare i social "divertendosi" (ICOM, 2020). I musei ci hanno abituati già da diversi anni alla loro presenza su queste piattaforme, almeno su quelle maggiormente utilizzate, YouTube, Facebook, Twitter e, un po' più lentamente, Instagram. In pandemia alcuni musei (il numero è ancora assai esiguo, a dire il vero) si sono spostati anche su TikTok, un canale di più recente diffusione, frequentato soprattutto da utenti più giovani, che consente di condividere brevi *clip* video abbinate a musica, effetti sonori e filtri, e di effettuare delle *live*. Si calcola, addirittura, che nello scorso anno il pubblico dell'arte e dei contenuti culturali su TikTok abbia subito un incremento del 3000% (Ronchi, 2021). In Italia, il confronto sulla relazione possibile tra TikTok e i contenuti culturali si è accesa quando le Gallerie degli Uffizi sono apparse tra gli utenti certificati del social network, avviando un'esperienza pionieristica travolta da un acceso dibattito tra voci favorevoli e contrarie. Tra le istituzioni registrate su questo canale troviamo anche grandi musei internazionali, il Metropolitan Museum of Art (MET) di New York o il Van Gogh Museum e il Rijksmuseum di Amsterdam, ad esempio, ma anche alcuni musei più piccoli, come Museo Archeologico Nazionale di Taranto (MArTa), che ha ottenuto e continua ad ottenere ottimi risultati, creando contenuti didattici validi e, allo stesso tempo, spiritosi. Su TikTok l'account di un museo può seguire due direzioni: utilizzare i *trend* (soprattutto audio) prodotti da altri utenti ed abbinarli ai propri contenuti, seguendo così gli standard del social, oppure utilizzare esclusivamente la propria capacità di narrazione per raccontare, in un tempo ristretto, le opere esposte, quelle in deposito o ciò che accade al museo, attraverso la voce di un curatore o didascalie sapientemente posizionate. In questo caso, però, si seguono gli standard della comunicazione museale tradizionale e la piattaforma diventa esclusivamente raccoglitore di contenuti video (Baratta, 2021).

COMPETENZE TRASVERSALI PER IL FUTURO DEI BENI CULTURALI MATERIALI E IMMATERIALI: Il PATRIMONIO CULTURALE 4.0 PER T.A.L.E.N.T.I.

Nel quadro delle nuove prospettive digitali per l'educazione al patrimonio, il Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale/DiSPaC dell'Università di Salerno ha partecipato per l'anno scolastico 2021/22 a T.A.L.E.N.T.I. Tecnologie, Apprendimenti e Lavoro: Education, Net & Team-working

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

per lo sviluppo dell'Identità, promosso dall'Osservatorio sui processi formativi e l'analisi territoriale dell'Università degli Studi di Salerno sotto la direzione scientifica della prof.ssa Emiliana Mannese e finanziato dal Ministero dell'Istruzione nell'ambito del *Piano Nazionale Scuola Digitale* (PNSD, 2015), con l'obiettivo di rispondere ad una "visione di Educazione nell'era digitale, attraverso un processo che, per la scuola, sia correlato alle sfide che la società tutta affronta nell'interpretare e sostenere l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita (*life-long*) e in tutti i contesti della vita, formali e non formali (*life wide*)" [28].

Per la piattaforma *Moodle4TALENTI*, infatti, docenti, ricercatori, studenti tutor e tirocinanti del DiSPAC hanno allestito il percorso PCTO dal titolo *Patrimonio culturale 4.0. Competenze trasversali per il futuro dei beni culturali materiali e immateriali*[29], i cui contenuti sono stati selezionati per orientare gli studenti delle scuole superiori alla conoscenza di sé e l'autoconsapevolezza prima ancora che alla scelta consapevole del futuro percorsi di studi o all'inserimento nel mondo del lavoro e favorire l'inclusione, l'accessibilità culturale e le competenze digitali attraverso le metodologie e le tecniche didattiche dell'educazione al patrimonio. Ispirato alla concezione costruttivista dell'apprendimento, calibrato interamente sullo studente secondo il principio del l*earning by doing*, il percorso ha affrontato il tema della produzione, della ricerca, della diffusione globale, della verifica e del controllo delle informazioni in ambienti digitali, ha guidato gli studenti alla scoperta di luoghi, monumenti e oggetti del patrimonio culturale del proprio territorio come "ultimi fotogrammi" di racconti da ricostruire attraverso fonti e indizi, ha messo alla prova le competenze espressive scritte e orali nella traduzione dell'esperienza di eventi spettacolari, invitando gli studenti a comporre – una volta completate le singole sezioni – un *project work*, cioè un racconto intermediale, da realizzare in modalità collaborativa e cooperativa e in ambiente digitale. Lo *storytelling* digitale, inteso nelle sue più vaste possibilità, applicato all'educazione al patrimonio oggi si dimostra uno strumento in grado di potenziare la partecipazione e l'inclusione anche di coloro che si sentono più distanti o ritrosi, semplicemente perché non attrezzati. Invitare gli studenti a raccontare e ad ascoltarsi per conoscere le molteplici storie del loro patrimonio si può rivelare particolarmente fruttuoso per un approccio inclusivo, interculturale e per creare appartenenza affinché il patrimonio si mostri agli occhi delle giovani generazioni come un corpo e un linguaggio vivo, parte della propria esistenza[30].

[28] Cfr. Progetto TALENTI https://www.pcto.unisa.it/home/progetto-talenti, URL consultato il 10/05/2022.

[29] Il percorso, coordinato dalla Prof.ssa Antonella Trotta, è stato ideato dai docenti dei Corsi di Studio triennali in Filosofia (referente Prof. Renato de Filippis), in Scienze dei Beni Culturali (referente Prof.ssa Antonella Trotta) e in Discipline delle Arti Visive, della Musica e dello Spettacolo/ DAVIMUS (referente Prof.ssa Annamaria Sapienza) ed è stato allestito con la collaborazione del prof. Timothy Tambassi, la dott.ssa Iari Iovine e la dott.ssa Rita Ventre. Hanno partecipato le studentesse dei dottorati di ricerca del DiSPaC Raffaella D'Urso e Annabella Esposito e gli studenti magistrali Antonio Donnarumma, Carmela Aliberti, Alberto Landi, Roberta De Rosa, Davide Dell'Anno, Giovanni Nacchia e Serena Li Pizzi.

[30] La piattaforma *Moodle4TALENTI* consente di ottenere un report sui numeri e sull'interazione degli studenti rispetto all'intero percorso. Ad oggi è possibile effettuare una valutazione *in itinere* che mette in evidenza, innanzitutto, l'alto numero di adesioni (si contano in tutto 267 studenti iscritti al percorso dipartimentale e 17 docenti tutor, provenienti da istituti scolastici di diverse regioni italiane) e il numero elevato di accessi e di percorsi completati da parte degli studenti iscritti. Il monitoraggio della qualità della partecipazione invece è ancora in corso e sarà oggetto di una valutazione appena tutti gli iscritti avranno completato il percorso.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

È proprio in questa direzione che nell'ultimo ventennio, sulla spinta di un'attenta riflessione sulla valorizzazione e sulla partecipazione al patrimonio culturale da parte del Consiglio d'Europa, vanno alcune esperienze esemplari di utilizzo della narrazione in cui il contenuto conoscitivo si intreccia alla dimensione del racconto, anche biografico, per veicolare non solo informazioni archeologiche o storico-artistiche ma anche suggestioni legate alla sfera emotiva e relazionale. (cfr. in Bodo *et. al.*, 2016). È d'altra parte la mission di *Interpret Europe*[31], l'associazione che in Europa riunisce interpreti del patrimonio culturale materiale e immateriale e che è attiva nella diffusione della pratica professionale e della ricerca nel campo della *heritage interpretation* come occasione e opportunità per rinnovare l'educazione al patrimonio e i suoi strumenti. Suggerita dal manuale *Interpreting Our Heritage*, pubblicato nel 1953 dall'americano Freeman Tilden per fissare i principi fondamentali di una efficace accoglienza dei visitatori nei parchi nazionali, la visione dei professionisti e dei ricercatori di Interpret.eu oggi anima il confronto tra discipline e il dibattito sugli obiettivi, gli strumenti e le finalità della pedagogia del patrimonio (Brunelli, 2014). L'interpretazione, scriveva Tilden, è "un'attività educativa che aspira a rivelare significati e relazioni attraverso l'utilizzo di oggetti originali, esperienze da vivere in prima persona e mezzi esemplificativi, piuttosto che la mera trasmissione di fatti" (Tilden, 2019), e, quindi, è uno strumento straordinario per la mediazione del patrimonio culturale, per l'alfabetizzazione critica, la cittadinanza attiva e la creazione dei valori di comunità per "nuove appartenenze" (Mascheroni, 2016).

CONCLUSIONI

Attraverso il racconto l'interpretazione "mette in circolo" non solo le informazioni specialistiche – di storia dell'arte, di archeologia, di antropologia, di storia del teatro e del cinema o di filosofia – ma anche le storie personali, le testimonianze e i vissuti in un intreccio efficace che ha lo scopo di attivare esperienze confortevoli e di benessere prima ancora che istruire. Da questo punto di vista, il PCTO del DiSPAC ha scelto di mediare contenuti essenziali e di invitare alla co-creazione di contenuti, attraverso il digitale e con pratiche esperienziali coinvolgenti, per guidare gli studenti, attivando processi di riflessione elaborazione, associazione e inferenza, alla scoperta del proprio personale patrimonio di storie, con occhi, mente e cuori aperti.

BIBLIOGRAFIA

A.N.I.S.A., (2022). *Quaderno ANISA - per l'Educazione all'Arte* - APS, Anno 1(1).
ANSA, (2022). *Il dg Osanna, per i musei la priorità ora è lavorare comunicazione. Dg MiC, su classifica 2021 pesa la pandemia Covid*, https://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/2022/04/04/musei-osanna-priorita-lavorare-comunicazione_058a4fd2-05e1-4b3f-b90b-f2a77d3fb0c8.html

Antinucci F., (2010). *Comunicare nel museo*, Roma: Laterza.

[31] https://interpret-europe.net/ , URL consultato il 10/05/2022.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

Baldriga I., (2018). *Nuovi scenari per la cittadinanza del XXI secolo. Le competenze di consapevolezza culturale e la digital sustainability. Didattica museale ed educazione al patrimonio per la scuola dell'innovazione*, in *Paradoxa*, anno 13, n.3.

Baratta I., (2021). *TikTok per i musei, istruzioni per l'uso. Parla l'esperta Emma June Huebner*, https://www.finestresullarte.info/interviste/tiktok-nei-musei-istruzioni-per-l-uso-intervista-emma-june-huebner.

Biondi A., (2021). *Una piccola provocazione. La pandemia e i modelli della Nouvelle Muséologie*, Filologie medievali e moderne 25, Serie occidentale 21, Edizioni Ca' Foscari 2021,, https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-543-8/978-88-6969-543-8-ch-06_XCBtDcK.pdf.

Bittanti M., (2005). *V-ideologia o la macchina della Guerra*, in M. Bittanti (Ed.), *Gli strumenti del videogiocar*e. Milano: Costa & Nolan.

Bortolotti A., Calidoni M., Mascheroni S., & Mattozzi I., (Eds.). (2008). *Per l'educazione al patrimonio culturale. 22 tesi*. Milano: Franco Angeli.

Bottai M.S., (2018). *Videogiochi d'artista e videogiochi per l'apprendimento*, in "Economia della Cultura", 3.

Branchesi L., (Ed.). (2006). *Il patrimonio culturale e la sua pedagogia per l'Europa*. Romando:Armando.

Brunelli M., (2014). *Heritage Interpretation. Un nuovo approccio per l'educazione al patrimonio,* Macerata:Eum.

Bruzelius C., Jacobs H. L., (2017). *The Living Syllabus: Rethinking the Introductory Course to Art History with Interactive Visualization*, in *Art History Pedagogy & Practice*, 2(1).

Cameron D., (1971). *The Museum, a Temple or the Forum*, «Curator», 14.

Colombo M.E., (2020). *Musei e cultura digitale. Fra narrativa, pratiche e testimonianze*, Milano: Editrice Bibliografica.

Del Gobbo G., Torlone F., Glenda G., (2019). *Le valenze educative del patrimonio culturale.* Canterano: Aracne.

Di Bari C., (2021). C*ostruire "teste ben fatte" con la didattica a distanza: riflessioni pedagogiche sugli usi della DaD, dentro e fuori dall'emergenza,* in *Studi Sulla Formazione*. Open Journal of Education. 23(2).

Gee J.P., (2013). *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*. Milano: Cortina.

Grison D., Maino G., (2020). Inclusione digitale: di quali competenze abbiamo bisogno?, https://www.secondowelfare.it/terzo-settore/inclusione-digitale-di-quali-competenze-abbiamo-bisogno/.

ICOM, (2020). *How to reach – and engage – your public remotely*, https://icom.museum/en/news/how-to-reach-and-engage-your-public-remotely/.

ISTAT, (2019), *L'Italia dei musei*, https://www.istat.it/it/files/2019/12/LItalia-dei-musei_2018.pdf.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

ISTAT, (2020). *I musei statali al tempo del Covid-19*, https://www.istat.it/it/files/2020/05/I-musei-statali-al-tempo-del-Covid-19.pdf.

Laneve G., (Ed.). (2020). *La scuola nella pandemia. Dialogo multidisciplinare*, Macerata: eum.

Luigini A., Panciroli C., (Eds.). (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio.* Milano: Franco Angeli.

Mandarano N., (2019). *Musei e media digitali*, Roma: Carocci editore.

Marrazzo D., (2020). *L'arte non è un gioco! O forse sì: il gaming entra nei musei*, https://www.ilsole24ore.com/art/l-arte-non-e-gioco-o-forse-si-gaming-entra-musei-ADG2giU.

Mascheroni S., (2016). Il museo narrativo. Un laboratorio di vita, Bodo S., Mascheroni S., Panigada M.G., (Eds.). *Un patrimonio di storie. La narrazione nei musei, una risorsa per la cittadinanza culturale*, Milano: Mimesis.

NEMO, (2020). *Survey on the impact of the COVID-19 situation on museums in Europe. Final Report*, https://www.ne-mo.org/fileadmin/Dateien/public/NEMO_documents/NEMO_COVID19_Report_12.05.2020.pdf

Osservatorio #Conibambini, (2020). *Disuguaglianze digitali. Bambini e famiglie tra possibilità di accesso alla rete e dotazioni tecnologiche nelle scuole*, https://www.fondazionecarisbo.it/wp-content/uploads/2020/07/CON-I-BAMBINI_OPENPOLIS_Report-Disuguaglianze-digitali.pdf

Poselle C., (2020). *Così la pandemia ha trasformato la fruizione di arte e cultura. E dopo?*, https://www.econopoly.ilsole24ore.com/2020/04/24/pandemia-arte-cultura/.

Potter J., McDougall J., (2017). D*igital Media, Culture and Education. Theorising Third Space Literacies*. London: Palgrave Macmillan.

Pescarin S., (Ed). (2020). Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale. Milano: Franco Angeli.

Quaglione A., (2018). *Il digitale per la formazione e crescita culturale*, in *Educazione al patrimonio culturale in Italia e in Europa. Esperienze, modelli di riferimento, proposte per il futuro.* L. Branchesi, M.R. Iacono, A. Riggio, (Eds.). Media Geo:Italia Nostra onlus.

Rivoltella P. C., (2018). *Un'idea di scuola*. Brescia: Scholé.

Ronchi G., (2021). *TikTok: tra musei, creator e divulgatori quali profili d'arte seguire?*, https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2021/05/tiktok-musei-creator-divulgatori-profili-da-seguire/2/.

Save the Children, (2020). *Riscriviamo il futuro. L'impatto del Coronavirus sulla povertà educativa*, https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/limpatto-del-coronavirus-sulla-poverta-educativa_0.pdf

Serota N., (2019). Introduzione, Fergusson M., *Pezzi da museo. Ventidue collezioni straordinarie nel racconto di grandi scrittori*, Palermo: Sellerio.

Vol. 4, N. 1, Year 2022
ISSN: 2704–873X

Tilden F., (2019). *Interpretare il nostro patrimonio*. Traduzione di Vanessa Vaio, Varese: Libreria Geografica.

Trotta A., Ventre R., (2020). *Pedagogia del patrimonio come educazione alla cittadinanza. Scuola e università per un museo della città 4.0*, in *Attualità Pedagogiche*, vol.2, n.1.

Veratelli F., Habcy J., (2020). *Didattica della storia dell'arte*. Milano: Mondadori università.

RINGRAZIAMENTI E ATTRIBUZIONE

Il contributo, risultato di occasioni di incontro, scambio e confronto, è stato integralmente condiviso dalle autrici. Di questo sono grate alla prof.ssa Antonella Trotta, per i preziosi suggerimenti ricevuti e per il supporto nel percorso di comprensione e di approfondimento di una disciplina così affascinante e ricca di implicazioni interdisciplinari qual è la didattica della storia dell'arte. Un ringraziamento va anche ai proff. Annamaria Sapienza e Renato de Filippis, ai docenti e agli studenti dei dottorati e dei corsi di laurea magistrale del DiSPaC per l'ideazione e la partecipazione all'allestimento del PCTO.
I paragrafi "La Scuola e l'inclusione digitale" e "L'educazione al patrimonio con le piattaforme digitali" sono stati scritti da Annabella Esposito, mentre i paragrafi "L'educazione al patrimonio e l'inclusione digitale al museo" e "Il Patrimonio online, un racconto condiviso" sono stati scritti da Rita Ventre.